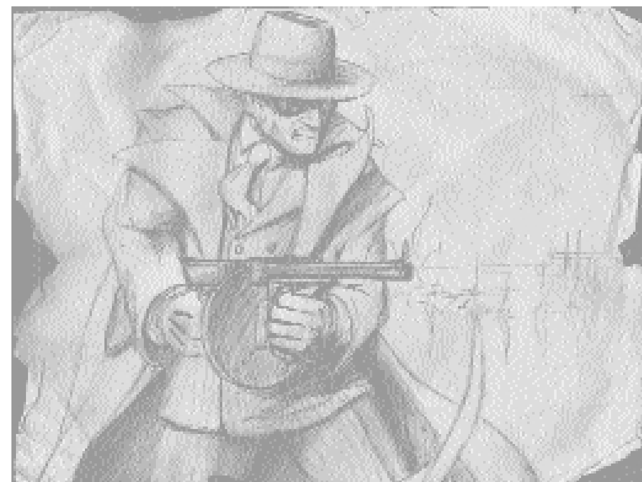
User manual and all packaging elements designed by Madhouse Associates Ltd.

Printed in the United Kingdom.

SPIS TREŚCI



CONTENTS

Rozdział Czwarty

Rozdział Piąty

Rozdział Szósty



ROZDZIAŁ PIERWSZY

Wprowadzenie

Agent 1: Świat to mroczne miejsce
Agent 2: Kto ochroni świat przed ciemnością?
Agent 1: My

- z kodeksu Spookhouse

Umieszczając gracza w rzeczywistości lat trzydziestych Nocturne wykorzystuje zaawansowaną technologię do stworzenia świata wypełnionego tajemniczymi cieniami, napięciem i terrorem. Akcja toczy się w różnych sceneriach: od małych miasteczek na Zachodzie do najgłębszych otchłani piekielnych. Dynamiczne oświetlenie wywołuje cienie, w których czai się największe zło. Płaszcz bohatera trzepocze na wietrze, kiedy ten mierzy się z kolejnymi niebezpieczeństwami. Precyzyjnie odwzorowane postaci przykuwają gracza do superrealistycznego świata, w którym otaczają go kłęby gęstej mgły i świecące w niej niesamowite, czerwone oczy namroczniejszych monstrów prosto z mitów i legend.

Wcielając się w rolę Strangera, tajemniczego przedstawiciela tajnej agencji rządowej, znanej jako Spookhouse, gracz musi pokonać siły zła, które zamierzają pochłonąć nas wszystkich.



Wymagania systemowe

Minimalne wymagania:

System operacyjny: Windows 98, Windows NT 4.0 lub Windows 2000

Procesor: Pentium2, Celeron, Pentium3 lub AMD Athlon

Pamięć: 64MB RAM (96MB przy akceleratorze 3D)

Sound Blaster Live! dla efektów dźwiękowych środowiska

Akceleratory graficzne 3D: Matrox G200/G400, ATI Rage 128 lub TnT/TnT2

1.3 GB wolnego miejsca na twardym dysku

200MB wolnej pamięci wirtualnej

Zalecane wymagania:

Procesor: Celeron, Pentium2, Pentium3, lub Athlon 400MHz lub szybszy.

128MB RAM

Matrox G200/G400, TnT, TnT2, Rage 128 lub Savage3D

1.3 GB wolnego miejsca na twardym dysku

Sound Blaster Live!



Instalacja

1. Płytę oznaczoną Nocturne Disc 1 umieść w napędzie CD-ROM.
2. Jeśli napęd CD-ROM ma włączoną funkcję autoodtwarzania, po umieszczeniu płyty w stacji, na ekranie automatycznie pojawi się menu programu instalacyjnego. W takim przypadku przejdź do punktu 4 procedury.
3. Jeśli Autoodtwarzanie jest nieaktywne, grę możesz zainstalować klikając przycisk START, wybierając URUCHOM i wpisując D:\setup, gdzie D oznacza literę napędu CD ROM. Możesz również otworzyć Menedżera Plików Windows, otworzyć zawartość napędu CD-ROM i kliknąć dwukrotnie plik STETUP.EXE..
4. Z menu programu instalacyjnego wybierz opcję ZAINSTALUJ NOCTURNE, aby rozpocząć proces instalacji. Wybierz język, a następnie wykonaj pozostałe polecenia programu..
5. Do gry w Nocturne wymagany jest Direct X 6.1. Jeśli nie masz go zainstalowanego w komputerze, wybierz ZAINSTALUJ DIRECT X 6.1 z menu instalacyjnego gry i wykonaj polecenia programu. Jeśli masz zainstalowany Direct X 6.1, przejdź do punktu 7 procedury..
6. Po zakończeniu instalacji programu możesz zapoznać się z zawartością pliku README.TXT znajdującego się w katalogu Nocturne. Zalecamy przeczytanie tego pliku, ponieważ w nim znajdują się wszystkie informacje o zmianach dokonanych w grze, a nieuwzględnionych w poniższej instrukcji..

Uruchomienie gry

Program instalacyjny umieścił na Pulpicie skrót do programu Nocturne. Kliknij go dwukrotnie, aby uruchomić grę. Możesz też w tym samym celu otworzyć menu START, wybrać PROGRAMY, następnie TERMINAL REALITY, NOCTURNE i kliknąć ikonę Uruchom NOCTURNE.



Menu instalacji

Menu Główne

W menu głównym masz cztery opcje:


Główne Menu

Start

Wybierając Start z menu głównego możesz rozpocząć grę w dowolnym z Aktów, czy historii Nocturne.

Nie musisz rozgrywaćać Aktów w kolejności, każdy z nich stanowi odrębną całość, jako osobna historia. Jednakże o kolejności Aktów decyduje chronologia - od 1927 roku w Akcie I do 1935 roku w Akcie IV.



ROZDZIAŁ DRUGI

Wybierz historię gry:



Akt I (Niemcy, 1927): Mroczne rządy króla wampirów.

Stranger zostaje wysłany do zamku Gaustadt w Niemczech w celu zbadania pogłosek o kamieniu Yathfoe - Gyoule, starożytnym talizmanie, który jakoby chroni posiadacza przed wampirem. Jego zadaniem jest odnalezienie tego kamienia i dostarczenie go w bezpieczne miejsce w Spookhouse. Wbrew życzeniom Strangera, w misji tej towarzyszy mu pół - wampirzyca Swietłana Lupescu.

Akt II (Texas, 1931) Grobowiec boga podziemi

Stranger w pociągu jadącym do Redeye w teksasie spotyka Hirama Mottrę. Aby sprawdzić plotki o zombich i potworach, Spookhouse wysyła do tego miasteczka Scata Dazzle. Tam spotyka się on ze Strangerem i Hiramem Mottrą, którzy towarzyszą mu w misji, której celem jest sprawdzenie, czy faktycznie w Redeye są żywe trupy.

Akt III (Chicago, 1933) Masakra w metropolii

W 1933 roku Chicago swoją żelazną ręką trzyma Al Capone. Pojawiają się jednak pogłoski, że szef chicagowskiej zorganizowanej przestępczości, zaczął korzystać z pomocy Enrica Loathringa - niemieckiego naukowca znanego ze swych eksperymentów z przywracaniem życia nieboszczykom. Stranger ma się spotkać z informatorem Vincenzem "Icepick" Gasparro na Pier 59 w Chicago i powstrzymać plany Ala Capone.

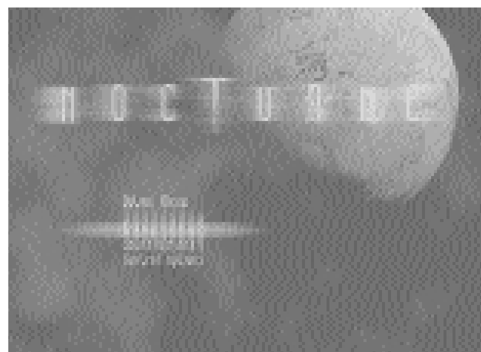
Act IV (France, 1935): Dom na skraju piekła

Hamilton Killian - były agent Spookhouse wzywa pomocy do walki z zombie i prawdopodobnie demonami, których aktywność wykrył nieopodal swojego domu we Francji. Stranger jedzie sam, aby pomóc Killianowi w oczyszczeniu jego domostwa.

Opcje

Menu opcji pozwala ci dostosować różne opcje gry do możliwości systemu i własnych preferencji. Możesz wybrać z pośród:





Opcje menu



Opcje graficzne

Opcje graficzne

Użyj tego menu do dostosowania opcji tak, jak to pokazano powyżej. Za pomocą strzałek DO GÓRY i W DÓŁ wybierz opcję, strzałkami W PRAWO i W LEWO wybierz właściwe ustawienie. Bądź ostrożny - ustawienie wszystkich opcji na maksimum może w znaczącym stopniu pogorszyć wydajność gry w twoim komputerze.

Rozdzielczość: gra Nocturne obsługuje rozdzielczości od 320x200 do 1280x1024. Przełączaj między dostępnymi rozdzielczościami dopóki nie trafisz na odpowiednią. Pamiętaj, że większe rozdzielczości (powyżej 640x480) muszą być renderowane w 32-bitowej głębi kolorów i mogą spowodować poważny spadek wydajności gry w niektórych komputerach.

Efekty świetlne: Stranger ma przy sobie światło, które może zamontować na dowolnej broni. Efekt świetlny tego urządzenia może być renderowany w trybie SIMPLE (uproszczony) i DETAILED (szczegółowy), może być też całkowicie wyłączony. Stosuj ustawienie SIMPLE, chyba, że masz pewność, że twój komputer może renderować bardziej skomplikowane obrazy. Ustawienie to ma wpływ na wydajność tylko wtedy, gdy Stranger używa światła..

Akcelerator 3D: to ustawienie włącza lub wyłącza renderowanie sprzętowe, umożliwiając renderowanie programowe gry, gdy wybierzesz położenie OFF (wyłączone).

Karta 3D: wyświetla listę znalezionych w komputerze urządzeń graficznych 3D. Wybierz z niej to, które ma być stosowane przez grę. Jeśli na liście pojawi się tylko jedna pozycja, nie możesz wybrać innego urządzenia.

Bity na piksel: wybierz 16 lub 32. Ustawienie 32-bitowe jest optymalne, chyba, że grasz w Nocturne w trybie akceleracji programowej lub na słabszym komputerze: w takich przypadkach wybierz opcję 16-bitową.

Kalibracja monitora: uruchamia proces kalibracji monitora, który ustawia jak najlepsze parametry wyświetlania gry. Zalecamy najpierw przeprowadzenie kalibracji, a następnie dokonanie poprawek, jeśli są konieczne.

Napisy: ta opcja włącza lub wyłącza wyświetlanie tekstów konwersacji postaci.Jest to ustawienie czysto preferencyjne, które nie ma żadnego wpływu na wydajność gry.

Cenzura: Wybierz tryb MATRURE (dorosły) lub TEEN (nastoletni). Tryb pierwszy jest nieocenzurowaną wersją gry, podcza gdy drugi jest przenaczony dla tych, którzy nie powinni mieć do czynienia z brutalnymi scenami i inną zawartością dla dorosłych.



Opcje dźwięku

Użyj tego menu do dostosowania opcji dźwięku tak, jak to pokazano powyżej.
Za pomocą strzałek DO GÓRY i W DÓŁ wybierz opcję, strzałkami W PRAWO i W LEWO wybierz właściwe ustawienie. Przy wyższych ustawieniach wyjściowych wymienionych poniżej dźwięk będzie lepszy, ale może spowodować problemy z wydajnością gry na niektórych komputerach.



Opcje dźwięku

Dźwięk: to ustawienie służy do włączania i wyłączania wszystkich dźwięków w grze.

Efekty dźwiękowe: za pomocą lewej i prawej strzałki zwiększasz lub zmniejszasz głośność efektów dźwiękowych w grze.

Dialogi: za pomocą lewej i prawej strzałki zwiększasz lub zmniejszasz głośność dialogów postaci w grze.

Głośność muzyki: za pomocą lewej i prawej strzałki zwiększasz lub zmniejszasz głośność muzyki.

Strumień dźwięku: w większości przypadków zostanie to ustalone automatycznie przez program instalacyjny, ale możesz też za pomocą lewej i prawej strzałki zmieniać częstość wyjściową dla wszystkich dźwięków.

Jakość dźwięku: za pomocą lewej i prawej strzałki zmieniasz to ustawienie między 8- bitowym, a 16-bitowym dźwiękiem.

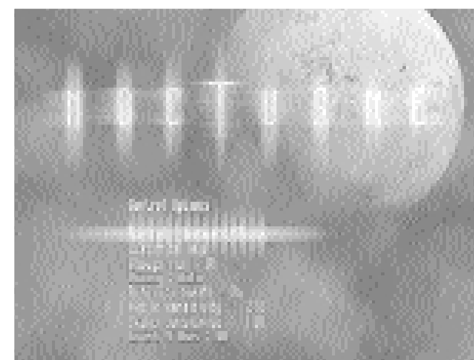
Rodzaj dźwięku: w większości komputerów automatycznie ustawione będzie odtwarzanie dźwięku STEREO. Za pomocą lewej i prawej strzałki możesz zmienić je na MONO.

Urządzenie: wybierz to ustawienie i wciśnij ENTER, aby wywołać listę dostępnych urządzeń dźwiękowych.

Opcje sterowania

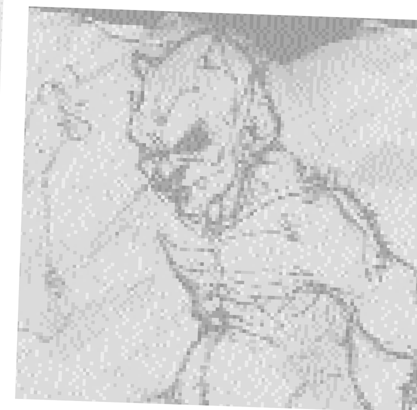
Użyj tego menu do dostosowania opcji tak, jak to pokazano powyżej. Za pomocą strzałek DO GÓRY i W DÓŁ wybierz opcję, strzałkami W PRAWO i W LEWO wybierz właściwe ustawienie.

Sterowanie (metoda sterowania): Za pomocą lewej i prawej strzałki wybierz jedno z dostępnych ustawień: KEYBOARD (klawiatura), KEYBOARD/MOUSE (klawiatura/mysz) lub GAMEPAD.



Opcje sterowania grą

Definiowanie klawiszy sterujących: tego menu użyj do dostosowania klawiszy sterujących do własnych preferencji. Tu możesz także przywrócić ustawie-nia domyślne.



Przywróć domyślne: Ustawienia domyślne klawiszy przywracają ustawienia klawiszy sterujących grą.

Edytuj ustawienia: wybranie tej opcji wywołuje ekran, za pomocą któreg możesz dostosować klawisze sterujące do własnych upodobań. Za pomocą górnej i dolnej strzałki podświetl funkcję, następnie wciśnij ENTER i klawisz, który ma być przyporządkowany wybranej funkcji. W ten sposób możesz przekonfigurować wszystkie klawisze sterujące.

Bieganie: Za pomocą lewej i prawej strzałki możesz zmusić Strangera, aby cały czas biegł lub też wyłączyć tę opcję.

Celowanie: znajdziesz tu dwie opcje:

Automatyczne: w tym trybie broń Strangera będzie się automatycznie nakierowywać na najbliższy cel. Używając w tym trybie pistoletów możesz strzelać do dwóch celów naraz (jeden dla każdego pistoletu).

Ręczne: jeśli wybierzesz tę opcję, całey proces celowania zależy w pełni od ciebie. Zauważ, że w tym trybie jednorazowo możesz celować tylko do jednego potwora.

Automatyczne leczenie: zalecanym ustawieniem tej opcji jest Włączone, które pozwala Strangerowi automatycznie wykorzystywać punkty zdrowia w razie, kiedy zostanie raniony. Przełączenie opcji na Wyłączone będzie wymagało od ciebie dodatkowej operacji znalezienia zdrowia w wyposażeniu agenta.

Zmiana stron w pionie: wybierz Wł dla tego ustawienia, jeśli chcesz sterować myszą w sposób podobny do sterowania samolotem. Jeśli nie chcesz takiego rozwiązania, wybierz Wył.

Czułość osi X myszy: aby zwiększyć czułość reakcji myszy na ruchy w bok, czy szybkość reakcji, podświetl tę opcję, następnie wciśnij ENTER. Za pomocą lewej i prawej strzałki ustal czułość na żądanym poziomie i ponownie wciśnij ENTER.

Czułość osi Y myszy: aby zwiększyć czułość reakcji myszy na ruchy w przód i w tył, czy szybkość reakcji, podświetl tę opcję, następnie wciśnij ENTER. Za pomocą lewej i prawej strzałki ustal czułość na żądanym poziomie i ponownie wciśnij ENTER.

z

Wczytaj grę

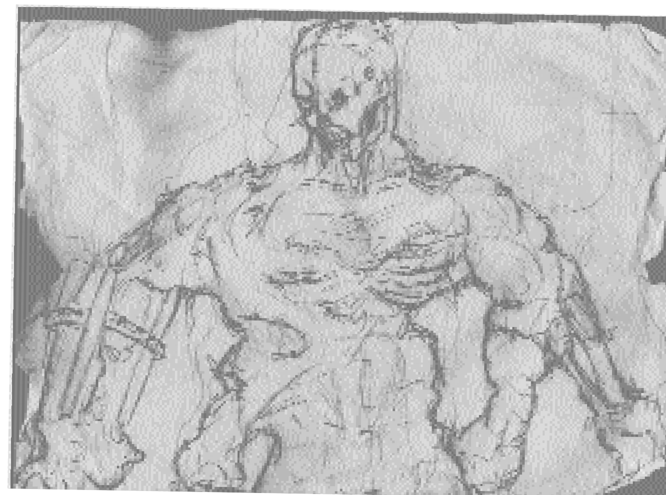
Wprowadzanie rozgrywki jest niezwykle proste. Wybierz opcję Wczytaj grę z menu głównego.
Na ekranie pojawi się okno wyboru pliku.



Wprowadź

Wybierz plik do wprowadzenia

Na tej liście pojawią się wszystkie rozgrywki znajdujące się w katalogu 'save-game'. Za pomocą górnej i dolnej strzałki podświetl plik i wciśnij ENTER, aby wprowadzić wybraną rozgrywkę.



Wyjdź

Wybierz tę opcję, jeśli chcesz zakończyć grę Nocturne (albo za bardzo się boisz, żeby iść dalej). Gra zamknie się i przejdziesz do Pulpitu Windows.

Skróty klawiaturowe

W grze Nocturne jest szereg klawiszy skonfigurowanych do wywoływania odpowiednich funkcji. Nie można ich zmieniać w trakcie edycji klawiszy sterujących.

F1 - F12

Klawiszom F1-F12 znajdującym się u góry klawiatury przyporządkowane są następujące funkcje:

Klawisz	Funkcja
F1	wyświetlenie listy klawiszy sterujących
F2	zachowanie rozgrywki
F3	wprowadzenie rozgrywki
F5	przełącznik dźwięku
F6	szybki zapis
F9	szybkie wprowadzenie
F11	rozjaśnienie obrazu
F12	przyciemnienie obrazu
ESC	Pauza



Wciśnięcie klawisza **ESC** wywołuje menu z następujcymi opcjami:



Wciśnięcie klawisza "ESC"

Wyjdź: kończy aktualną rozgrywkę i przenosi do menu głównego.

Opcje: przenosi do menu opcji, w którym możesz zmieniać ustawienia grafiki, dźwięku i klawiszy sterujących bez konieczności kończenia aktualnej rozgrywki.

Zapisz grę: zapisuje aktualną rozgrywkę. Wpisz nazwę gry w przeznaczonym do tego polu i wciśnij ENTER.

Powrót do gry: wyłącza tryb pauzy.

Pomiń film: zanim skończy się film możesz nakazać pominięcie dalszej jego części. Funkcja jest szczególnie użyteczna, kiedy trafiasz w miejsce w grze, w którym już wcześniej byłeś.

Klawisze broni (1-5)

Ostatnie z omawianych ustawień klawiszy sterujących dotyczy broni Strangera. Może on mieć pięć rodzajów broni. Każdemu przyporządkowany jest inny klawisz:

Klawisz	Rodzaj broni
1	pistolety
2	broń szturmowa
3	miotacze płomieni
4	granaty
5	broń do walki wręcz

Więcej informacji o uzbrojeniu Strangera znajdziesz w rozdziale "Narzędzia" w dalszej części instrukcji.

ROZDZIAŁ TRZECI

Narzędzia

W kolejnych czterech Aktach Stranger będzie mógł używać różnych przedmiotów, w tym pięciu rodzajów broni, rozlicznych poprawiaczy stanu zdrowia, kluczy i innych cennych przedmiotów. Stranger będzie znajdować przedmioty gotowe do natychmiastowego użycia (jak broń, czy zdrowie) oraz przedmioty, których należy użyć na czymś innym (jak klucze, czy amunicja).

Broń

Broń Strangera zgrupowana jest w pięć kategorii, do których dostęp zapewniają klawisze od 1 do 5. Po wybraniu odpowiedniej kategorii, wciśnij klawisz "następna broń" (domyślnie jest to klawisz =), aby przełączyć między dostępną w obrębie kategorii bronią. Jeśli w danej chwili nie masz amunicji do danej broni, pojawi się ona na liście, ale nie będziesz mógł jej wybrać, dopóki nie znajdziesz amunicji. Wiele broni posiadanych przez Strangera przeznaczonych jest do zabijania określonych potworów, stąd ważne jest, abyś używał ich zgodnie z przenaczeniem.



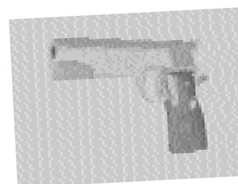
Przeładowanie/ wybór amunicji

Każda z broni może mieć więcej niż jeden rodzaj amunicji. Dla przykładu pistolety kalibru .45 mogą być ładowane srebrnymi pociskami .45 lub też pociskami zwykłymi.
Klawiszem przeładowania (domyślnie jest to `) możesz przełączać się między dostępnymi dla danej broni rodzajami amunicji.

Pistolety

Stranger trzyma je w obu rękach i może ostrzeliwać różne cele. W grze Nocturne występują jedynie pistolety .45.

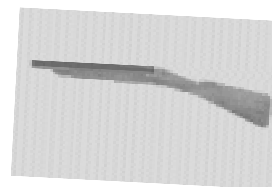
.Pistolety .45 jedna z broni Strangera. Potężne na tyle, że mogą położyć trupem większość potworów, na jakie się natkniesz. Jeśli celowanie masz ustawione na automatykę, każdy z pistoletów może mierzyć do innego celu, co pozwala Strangerowi ostrzeliwać dwa obiekty naraz. Do celowania służy specjalny system ektoplazmowy wymyślony przez Doc Holliday, który jest przydatny do eliminowania obiektów ponadnaturalnych. W ten sposób Stranger ma pewność, że pomyłkowo nie postrzeli żywego człowieka.

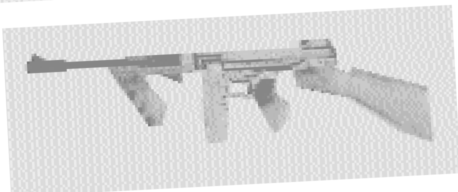


Broń szturmowa

Broń szturmowa dysponuje większą siłą ognia niż pistolety .45. Strzelba i pistolet maszynowy z łatwością poradzą sobie z tłumem potworów, podczas gdy kusza i sztucer służą do eliminowania odpowiednio: wampirów oraz trudnych celów. Broń szturmowa wymaga użycia obu rąk i można z niej mierzyć jednorazowo tylko do jednego celu.

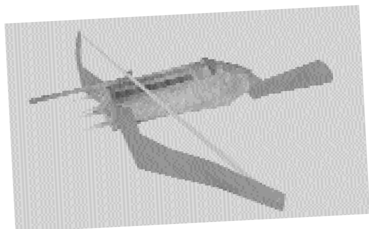
Strzelba strzelba jest niesamowicie skuteczną bronią krótkiego zasięgu. Zielony stożek wyświetlany w polu celownika pokazuje pole pokrycia celu śrutem. Potwory znajdujące się bliżej Strangera odniosą większe obrażenia od stojących dalej. Najlepiej jest dopuścić wroga blisko siebie i strzelić mu prosto w głowę.



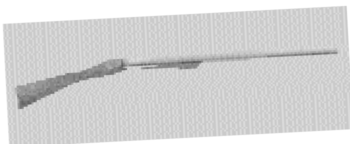


Pistolet maszynowy Thompson (czyli Tommygun) ulubiona broń ludzi Ala Capone. Ta szybkostrzelna broń w jednej chwili może podziurawić cel dziesiątkami pocisków i jest niezwykle użyteczna do oczyszczania pomieszczeń z licznych nieproszonych gości.

Kusza kusza jest szczególnie przydatna do zabijania wampirów. Strzela drewnianymi bełtami: jedno trafienie w serce obróci w proch większość krwiopijczych bestii.

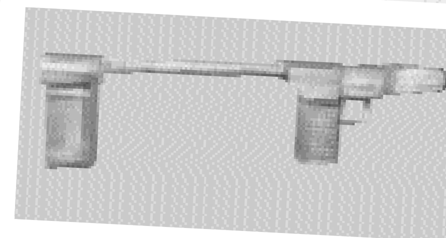


Sztucer ta potężna strzelba strzela wielkokalibrowymi pociskami. Jedno trafienie potrafi oderwać kończyny potworów, co umożliwia Strangerowi unieszkodliwienie nawet najpotężniejszych przeciwników.



Miotacze płomieni

Ten typ broni pozwala spalać potwory. Broń ta stopniowo niszczy cel od chwili początkowego kontaktu aż do ostatecznego unicestwienia go. Paliwo do miotaczy jest trudne do zdobycia, dlatego używaj ich oszczędnie. Niektóre potwory są wrażliwe tylko na ogień, więc oszczędzaj paliwo właśnie na nie.





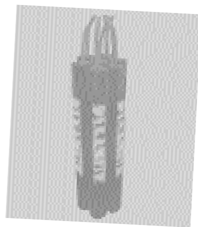
Miotacz płomieni miotacz płomieni wyrzuca w kierunku celu strumień płonącej substancji. Może być użyty przeciwko wielu celom, co czyni go bardzo użyteczną bronią w czyszczeniu większych skupisk potworów.

Słońce boga, emiter promieni słonecznych ta eksperymentalna broń strzela wiązką skoncentrowanego sztucznego światła słonecznego. Broń została zaprojektowana do niszczenia wampirów i wszystkich innych potworów wrażliwych na światło słoneczne..

Granaty

Granaty to w rękach Strangera broń masowego rażenia. Potężny podmuch może unicestwić dowolny cel, który ma nieszczęście znaleźć się zbyt blisko - w tym także samego Stragera, jeśli nie będziesz dostatecznie ostrożny.

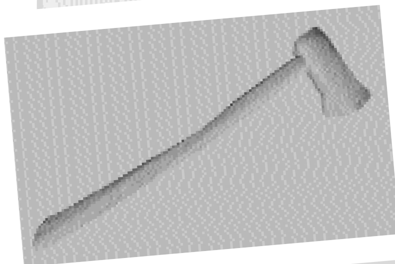
Dynamit skuteczne, staromodne wybuchowe laski. Kiedy zapalisz lont, Strangerowi zostanie zaledwie kilka sekund na wyrzucenie wiązki. Wciśnij klawisz DZIAŁANIA lub strzelania - zobaczysz wydłużający się wskaźnik celowania. Kiedy osiągnie on miejsce, w które chcesz rzucić dynamit, puść klawisz. Nie czekaj zbyt długo, ani nie wyrzucaj dynamitu zbyt blisko - przez nieostrożność możesz zabić Strangera, kiedy ładunek eksploduje mu w rękach lub prosto pod nogami.



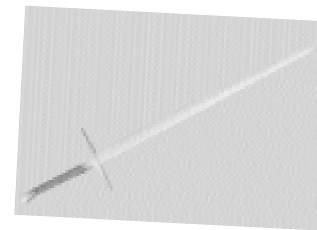
Broń do walki wręcz

Ostatnią kategorią uzbrojenia jest broń do walki wręcz. Jest to ostatnia linia obrony Strangera, co nie znaczy, że broń ta jest nieużyteczna. Może być używana do wyłamywania drzwi i wykonywania innych zadań - oprócz zabijania potworów.

Siekiera to bardzo prosta broń, która mimo to może być bardzo skuteczna w zabijaniu niektórych potworów takich jak Zombie. Jeśli dobrze wycelujesz, z łatwością odrąbiesz rękę, głowę, czy inną część ciała atakującego. Jednak ze względu na mały zasięg siekiery, używaj jej tylko w ostateczności. Traktuj ją przede wszystkim jako narzędzie, a w drugiej kolejności jako broń.

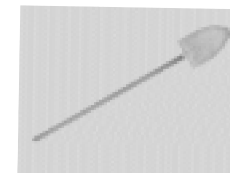


Broń biała groźna z wyglądu biała broń jest dobra do odcinania kończyn potworów.



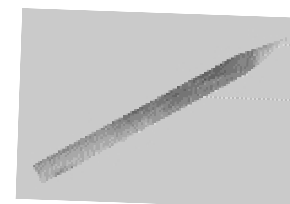


Święta relikwia - święte ostrze. Potężna broń przeciwko takim potworom, jak wampiry.



Szpadel bardziej przydatny jako broń niż jako narzędzie, mimo to jako broń też nie sprawia się najlpiej. Jedyną przewagą nad siekierą jest większy zasięg, co ułatwi trzymanie Zombie na bezpieczniejszą odległość..

Drewniany kij zasadniczo stosowany do unicestwiania wampirów. Zbliżenie się jednak na odpowiednią odległość wymaga stalowych nerwów.



Amunicja

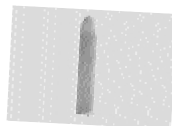
Część broni Strangera wymaga amunicji, a wiele z nich może być ładowana różnego rodzaju amunicją.

Pociski (bullets) Amunicja do pistoletów Strangera. Jakkolwiek najpopularniejsze są zwykłe naboje .45, to pistolety można też ładować amunicją specjalną:

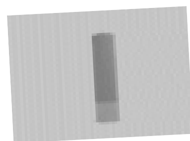
Srebrne pociski - skuteczne w zabijaniu wilkołaków.

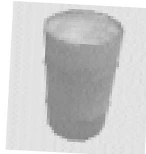
Pociski Mercury - specjalna amunicja do zabijania demonów.

Pociski Aqua Vampira - specjalna amunicja bardzo skuteczna przeciw wampirom.



Naboje (shells) Amunicja do strzelby.





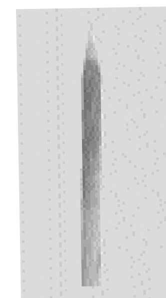
Paliwo (fuel)

Gaz stosowany w miotaczach płomieni

Strzały Amunicja do kuszy.

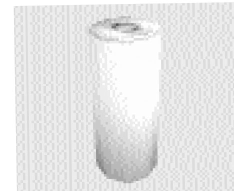






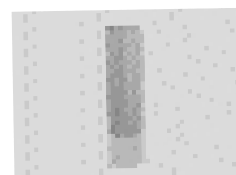
Święte strzały (blessed bolts) Strzały ze świętymi inskrypcjami.





Bęben do pistoletu Tommygun Bęben z amunicją do pistoletu maszynowego Tommygun.

Naboje do sztucera potężna amunicja do potężnej broni.



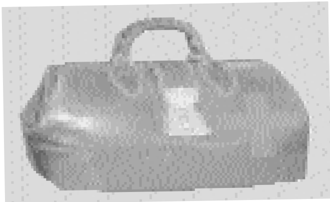


Wyposażenie

Oprócz uzbrojenia Stranger może mieć w kieszeniach swojego płaszcza różne użyteczne przedmioty. Dostęp do nich uzyskujesz wciskając klawisze wyposażenia (domyślnie są to klawisze [i]). Po wybraniu przedmiotu, aby go użyć, wciśnij klawisz DZIAŁANIA.

Zdrowie

Stranger długo nie pożyje bez medycznej pomocy. Zdrowie może być używane z poziomu wyposażenia, jak każdy inny przedmiot. Możesz też ustawić automatykę jego stosowania - za pomocą funkcji Automatyczne leczenie z menu opcji. Stranger ma do dyspozycji dwa rodzaje "przywracaczy zdrowia":



Torba lekarska każda torba lekarska ma bandaże i inne leczące przedmioty, które przywracają zdrowie Strangera.

Napój substancja przywracająca częściowo zdowie, która jednakże jest mało skuteczna w przypadku poważniejszego ubytku zdrowia.





Klucze

W trakcie swoich podróży Stranger napotka przed sobą wiele zamkniętych drzwi. Jedynym wówczas sposobem pokonania takich drzwi jest znalezienie odpowiedniego klucza. W większości przypadków są to zwykłe klucze do drzwi, ale mogą to być również artefakty, przyciski, dźwignie, czy przełączniki. Bardzo rzadko zdarza się, że trafisz na drzwi, których nie da się w jakiś sposób otworzyć. Jeśli w wyposażeniu masz klucz otwierający dane drzwi, wystarczy do nich podejść i wcisnąć klawisz DZIAŁANIA.

Latarnia

Stranger może podłączyć do swojej broni oświetlenie, czy latarnię, które umożliwią mu obserwację przedpola nawet w zupełnych ciemnościach. Aby włączyć światło, wciśnij klawisz OŚWIETLENIE. Aby je wyłączyć, wciśnij ten sam klawisz ponownie. Siła światła zależy od stopnia naładowania baterii - jeśli te się wyczerpią, światło zgaśnie. Kiedy bateria się wyczerpie zupełnie, musi zostać ponownie naładowana, co trwa przez pewien czas.

Działania

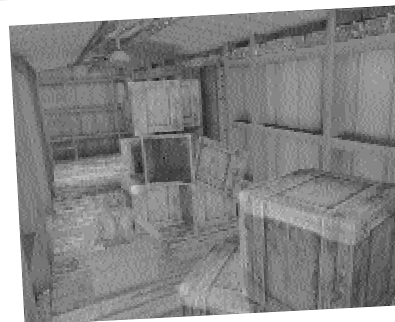


Klawisz **DZIAŁANIA** (domyślnie jest to **SPACJA**) jest podstawowym sposobem oddziaływania na środowisko gry Nocturne. Za pomocą tego klawisza i kilku innych możesz sterować działaniami Strangera w trakcie jego podróży. Poniżej znajdziesz instrukcje wykonywania pewnych działań w kolejnych aktach gry.

Wyciągania/ chowanie broni

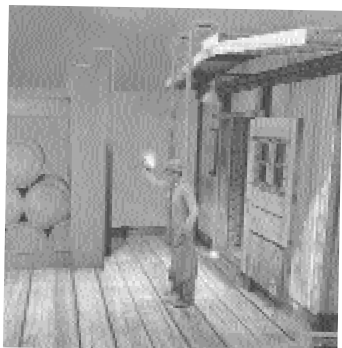
Weapons

Wybierz broń wciskając jeden z klawiszy kategorii (1-5) i używając klawisza NASTĘPNA BROŃ (domyślnie jest to klawisz =). Za pomocą klawisza E lub innego, któremu przyporządkowałeś tę fukcję, wyciągnij broń. Aby ją schować, ponownie wciśnij ten sam klawisz. Kiedy w rękach Strangera spoczywa broń, nie może on wykonywać żadnych innych czynności (wspinanie się, przeszukiwanie, włączanie).



Podnoszenie/przenoszenie przedmiotów

Aby móc podnieść przedmiot Stranger musi stać do niego przodem. Kiedy zajmiesz właściwą pozycję, schowaj broń, a następnie wciśnij klawisz DZIAŁANIA, aby podnieść przedmiot. Jeśli ponownie nie wciśniesz klawisza DZIAŁANIA, Stranger będzie nieść przedmiot, chyba że należy on do jego wyposażenia. Elementy wyposażenia są automatycznie chowane w kieszeniach płaszcza agenta.



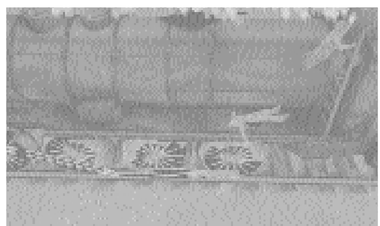
Wyrzucanie przedmiotów

Jeśli przedmiot jest na tyle mały, że można nim rzucić (jak oderwana część ciała jakiegoś potwora) lub jest to broń miotana (granat, czy dynamit), możesz nim rzucić w wyznaczone miejsce. Podnieś przedmiot wciskając klawisz DZIAŁANIA, przytrzymaj klawisz dopóki wskaźnik celowania nie zówna się z miejscem, w które chcesz go rzucić. Aby dokończyć operację, zwolnij klawisz DZIAŁANIA.

Przeszukiwanie/aktywowanie

Tak jak wprzypadku podnoszenia przedmiotów, Stranger musi być zwrócony twarzą w stronę miejsca, które chce przeszukać lub obiektu, który chce uaktywnić. Aby przeszukać pojemnik, półkę, czy też uaktywnić przycisk, dźwignię lub inny przełącznik, wciśnij klawisz DZIAŁANIA.





Wchodzenie po drabinie

Stranger z łatwością wspina się po drabinie. Aby wejść, podejdź do drabiny i wciśnij klawisz DZIAŁANIA. Stranger zacznie wspinaczkę. Jeśli jesteś u szczytu drabiny, Stranger automatycznie rozpocznie schodzenie. Wystarczy stanąć przodem do drabiny i wcisnąć klawisz DZIAŁANIA. Stranger sam się odwróci i zacznie schodzić.

Skakanie



Stranger może skakać z miejsca (przeskakiwać małe przeszkody) lub skakać w biegu (nad przepaściami). Aby wykonać skok w biegu zacznij biec, a w ostatniej chwili wciśnij klawisz SKOK.

Patrzenie w mrok

Latarnia podłączona do broni



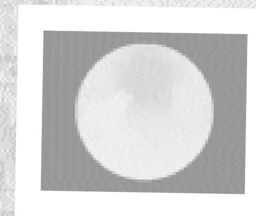
W wielu miejscach, w których będziesz się poruszać jest zupełnie ciemno. Stranger automatycznie montuje na używanej właśnie broni specjalną latarnię.

Latarnię tę można włączać i wyłączać klawiszem OŚWIETLENIE (klawisz **F** w trybie sterowania klawiaturą lub gamepadem; **Q** w trybie sterowania klawiaturą i myszą).

Latarni używaj oszczędnie. Kiedy jest włączona, zużywa energię z baterii. Aktualny stan naładowania baterii wskazuje ikona w lewym dolnym rogu ekranu. Kiedy latarnia zostanie wyłączona, bateria zaczyna się powoli samoczynnie ładować.

Schowanie broni automatycznie wyłącza latarnię.

Noktowizor



Latarnia to nie zawsze nalepszy sposób obserwowania przedpola w ciemnościach, ponieważ informuje potwory, gdzie jest w danej chwili Stranger. Agent dysponuje także prototypem systemu noktowizyjnego wymyślonego przez szefową zespołu naukowców Spookhouse Doc Holliday.

System ten włączasz i wyłączasz klawiszem NOKTOWIZOR (N we wszystkich trybach sterownia). Kiedy noktowizor jest włączony, ekran odwzorowuje "rozszerzone" pole widzenia Strangera.

Aby się rozejrzeć za pomocą noktowizora, Stranger musi schować broń. Noktowizja pomaga w poruszaniu się i strzelaniu do potworów w każdym nieoświetlonym miejscu. Użycie noktowizora w dobrze oświetlonym miejscu może oślepić Strangera. Ze względu na niezaawansowaną technologię, wynalazek Doc Holliday wykazuje pewne wady: bardzo bliskie obiekty obserwowane przez noktowizor "rozmywają się".

Kilka podpowiedzi

Jeśli chcesz przywrócić ustawienia domyślne klawiszy sterujących grą, przejdź na dół menu konfiguracji i wybierz opcję "Przywróć domyślne".

Przedmioty przywracające zdrowie ustaw tak, by były gotowe do użycia. W razie potrzeby wystarczy, że wciśniesz ENTER, aby zostały wybrane i jeszcze raz, aby je zastosować.

Zalecane jest, abyś włączył opcję "Automatyczne leczenie" z menu opcji sterowania (opcja ta jest domyślnie włączona).

Jeśli uznasz, że gra Nocturne jest za łatwa, wyłącz opcję "Automatyczne celowanie" w menu sterowania.

Czasem musisz co sił w nogach uciekać przed potworami. Szczególnie, kiedy zaczyna ci brakować amunicji.

Odbierając zabitym potworom ich broń, zyskujesz dodatkową amunicję do swojej broni (na przykład Tommygun zdobywane na kreaturach Ala Capone).

Za pomocą klawiszy F11 i F12 możesz regulować jasnoć obrazu, jeśli wyda ci się za ciemny lub zbyt jaskrawy.

Za pomocą opcji kalibracji monitora w menu opcji graficznych możesz optymalnie ustawić jasność i kontrast obrazu gry.

Spookhouse

Historia



Theodore Roosvelt powołał korpus agentów specjalnych, którzy potajemnie przeprowadzali swoje operacje. Agenci odpowiadali jedynie przed Biurem Wykonawczym. Roosvelt sformował jednostkę bez-imiennych i nierozpoznanych agentów, którzy mieli śledzić przestępczy świat i wyławiać potencjalne fenomeny i zjawiska ponadnaturalne.

Roosvelt w przed i w trakcie swojej prezydentury sporo czasu spędził na Karaibach, w Ameryce Łacińskiej i innych miejscach na świecie. Na podstawie zdobytych tam doświadczeń utwierdził się w przekonaniu (choć nigdy tego publicznie nie przyznał), że istnieją na świecie paranormalne siły i stworzenia. Nasilająca się obecność, a zarazem zagrożenie ze strony tych sił odkrył również w Stanach Zjednoczonych.

Roosvelt starannie dobrał personel spośród wyklętych przez środowiska akademickie naukowców, szamanów, czarownic i łowców potworów zwerbowanych w Stanach Zjednoczonych i zależnych terytoriach. Ludzie ci stworzyli starannie zestawioną listę wampirów, potworów i innych, gorzej rozpoznanych monstrów żyjących w kraju. Tym które się poddały zagwarantowano łaskę, a te które odmówiły zostały uznane za zadrajców i jednocześnie pierwsze cele nowej agencji, którą prezydent nazwał "Spookhouse".

Z historii Spookhouse

1777 - Moloch wygnany ze Świata Demona

1898 - Theodore Roosvelt w trakcie wojny amerykańsko - hiszpańskiej zabija na Kubie wilkołaka.

1902 - Założenie przez Theodore Roosvelta agencji Spookhouse.

1903 - do Agencji Spookhouse dołącza pułkownik Hapscomb.



1905 - do Agencji dołącza Hamiltom Killian.

1915 - do Agencji dołącza Hiram Mottra.

1915 - Spookhouse staje się agencją międzynarodową. Dołącza Gabriella Augustini.

1920 - do Spookhouse dołącza Doc Holliday.

1921 - do Spookhouse dołącza Kariker Thompson. Powstaje projekt Nepalese Demon Horucide. Do Spookhouse dołącza Rogan Parthaswanu. Do Spookhouse dołącza agent demon Moloch. Do Spookhouse dołącza tybetański mnich Khen Rigzin.

1922 - na pół dobrowolna rezygnacja Hamiltona Killiana.

1923 - Do Spookhouse dołącza Stranger.

1924 - Do Spookhouse dołącza Swietłana. Do Spookhouse dołącza Sammy "Stóg Siana" Kayo.

1924 - powstaje projekt eksterminacji wilkołaków H^kkendire.

1926 - Do Spookhouse dołącza Scat Dazzle.

Członkowie/agenci

Stranger

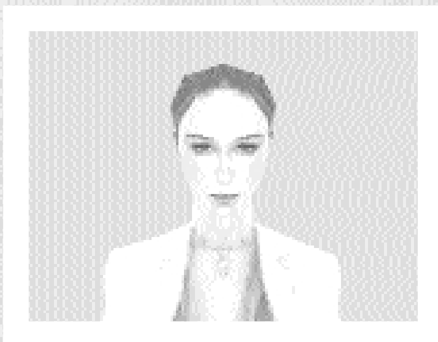


W 1923 Spookhouse zaakceptowała (we wciąż utajnionych okolicznościach) przyjęcie tajemniczego człowieka bez personaliów i przeszłości. Jego ranga w szeregach oficjalnie nieistniejącej agencji szybko wzrosła. Uważany jest za jednego najwartościowszych agentów Spookhouse.
Choć nie jest superczłowiekiem, to o jego męstwie krążą szeptane w tajemnicy plotki. Pogłoski te jednak pozostają jedynie w sferze spekulacji.

Mówi się, że już dawno temu tajny klan kapłanów i innych okultystów stworzył plan walki ze złem na świecie. Głównym elementem tego planu miało być dziecko. Przez wiele lat szukano odpowiedniego kandydata i ostatecznie udało się go znaleźć. Po wykradzeniu dziecka rodzicom i wymazaniu z jego pamięci wszelkich wspomnień, bractwo zniknęło. Dwadzieścia lat później narodziła się legenda o łowcach potworów (i samych potworach też). Mówiło się, że siła natury, która przybrała ludzki kształt przenika do świata wiecznych cieni i tam zabija wszelkie zło. Postać ta uważana była za niemożliwą do powstrzymania, cichą i bardzo skuteczną: nowego drapieżnika wśród drapieżników.

Nigdy nie mówiło się tego, szczególnie kiedy mógł to usłyszeć Stranger, ale w Spookhouse wierzono, że on właśnie jest owym legendarnym łowcą potworów. Jego pozycja w agencji rosła bardzo szybko i nikt nie kwestionował jest możliwości. Nikt nie wie, skąd pochodzi i jakie jest jego prawdziwe nazwisko, nie wiadomo, co naprawdę jest celem jego życia. W każdym razie teraz zabija potwory wraz z innymi agentami i jest w tym bardzo, bardzo dobry. Niewzruszony i twardy, Stranger nie ujawnia emocji. Jego głęboki, szorstki głos jest cichy i pełen rezerwy - mówi, tylko kiedy jest to konieczne..

Elspeth 'Doc' Holliday



Profesor Elspeth Holliday jest bezwarunkowo geniuszem na polu nauk stosowanych i mechaniki. Większość jej bardziej konserwatywnych kolegów określiło ją jako niebezpieczną, radykalną ekscentryczkę. Jej celem jest zawsze sprawdzanie w praktyce własnych wynalazków. Twierdzi, że nie ma czasu na żmudne badania laboratoryjne. Mówi się, że nie byłaby w stanie wytrzymać tak długo w jednym miejscu. Doc Holliday jest naukowcem, podróżnikiem, łowcą potworów.

Elspeth Holliday stała się Doktor Holliday już w wieku 22 lat otrzymując tytuł doktora nauk stosowanych, mechaniki i psychologi paranormalnej na Uniwersytecie Miskatonic. Naukę w college'u rozpoczęła w wieku 16 lat. Do Spookhouse została zwerbowana, kiedy miała lat 19. Obecnie mając 26 lat od dwóch lat kieruje zespołem naukowców agencji. Ku niezadowoleniu zwierzchników nie zaprzestała testowania własnych wynalazków w warunkach polowych.

Koncentruje się na realizacji swoich celów z takim zapałem, że zupełnie zaniedbuje konwenanse i odstaje od wszelkich wzroców zachowania. Spodziewa się i wymaga pełnego zaangażowania tak od siebie, jak i innych i nie jest wyrozumiała wobec słabości.

Pełna poświęcenia i odwagi Doc nie znosi sceptycyzmu wobec własnych możliwości. Jej duma i zdolności - jak się uważa -dorównują sobie nazwzajem. Jej głos łączy delikatny erotyzm z chłodem i siłą.

Hiram Mottra



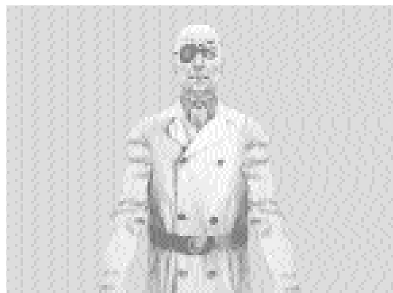
Zadania, jakie wykonuje Hiram Mottra dla Agencji to głównie prowadzenie badań i dokumentacji. Niekiedy wysyłany jest do działań polowych, ale jego nerwowe usposobienie i znaczne gabaryty nie pomagają mu zostać dobrym łowcą. Aby nadrobić te braki, często ma ze sobą sporą ilość specjalnej amunicji, która ułatwia konfrontację ze szczególnie niebezpiecznymi przeciwnikami.

Na jego wykształcenie składa się nieco wiedzy medycznej, dlatego niekiedy wykorzystywane są jego umiejętności lekarskie.

Mówi się, że posiada możliwość wykorzystywania dodatkowego "szóstego" zmysłu, który pomaga mu "wyczuć" skoncentrowaną agresję, kiedy jest w niego wymierzona. Niektórzy uważają, że ów zmysł to bzdura, ale większość agentów uznaje, że jego zdolności są prawdziwe. Mówiący po cichu, nieco przestraszonym tonem, Hiram sprawia wrażenie, jakby był na granicy paniki.



Pułkownik Cedric Feldspar Hapscomb



Pułkownik Hapscomb był jednym z ostatnich Wielkich Białych Łowców w Indiach u schyłku brytyjskiego panowania nad tym subkontynentem.

Początkowo jako oficer stacjonujący w Bombaju, bulwersował się niesprawiedliwością w traktowaniu ludności tubylczej przez armię brytyjską, a później rząd Indii. Każdą wolną od służby chwilę spędzał na wędrówkach. Pod koniec jednej z wyjątkowo brutalnych interwencji na okupowanych terenach został ciężko ranny i dostał się do niewoli tubylców. W zamian za dobre traktowanie Hindusów, został przez nich wyleczony i potraktowany jak współplemieniec.

Po jakimś czasie spędzonym wśród tych ludzi, pułkownik Hapscomb poznał tajemnicze rytuały gospodarzy i pierwotne życie Indii. Kiedy ostatecznie wrócił do swoich, był już innym człowiekiem. Oddał się swojej prawdziwej pasji: polowaniom.

Odbył wiele wypraw do indyjskiego buszu, a jego reputacja dobrego człowieka, a zarazem wielkiego myśliwego rozprzestrzeniała się szeroko wśród ludności. Wielkie miasta jednak nieubłaganie wdzierały się w dzikie ostępy, które tak kochał. Pułkownik stał się wielkim ekspertem w dziedzinie polowań na najgroźniejszą zwierzynę kontynentu. W pewnym momencie zwrócił swoją uwagę na szeptane pogłoski o monstrach zamieszkujących Indie i inne kraje.

Pomagał Spookhouse jako jego honorowy członek, a pełnoprawnym agentem został dopiero, kiedy agencję opuścił szef operacji Marlon Lepus.

Pułkownik Hapscomb jest ekspertem w dzedzinie długiej broni, jak również prymitywnej broni używanej przez plemiona. Jego energia i duch zaprzeczają prawdziwemu wiekowi: wydaje się znacznie młodszy niż jest w rzeczywistości.

Sammy "Stóg Siana" Hayo



Sam Hayo jest byłym bokserem wagi ciężkiej. Podczas walki o tytuł mistrza świata odczuł na sobie siłę nieznanej podziemnej mocy, kiedy został wyrzucony z ringu za niedozwolone opuszczenie głowy. Kiedy zamknęły się przed mini drzwi kariery, przyłączył się do trupy cyrkowej Black Nile Fabulon jako "siłacz w masce".

Chcąc naprawienia zła, jakie wyrządziły jemu i innym siły zła, zgłosił się do grupy Cyganów podróżujących wraz z cyrkiem, aby nauczyli go walczyć ze złem za pomocą magii. Pod warunkiem, że wybawi członków klanu z mocy złego rumuńskiego wampira, nauczyli go wykorzystywać moc magii i łączyć ją z umiejętnościami bokserskimi za pomocą magicznych rękawic.

Tak jak obiecał, wyzwolił zniewolonych Cyganów, pokonał przerażonego wampira, który - korzystając z chwili niezdecydowania Sammyego - uciekł, poprzysięgając zemstę. Kayo dołączył do Spookhouse w 1924 roku.

Mimo swej potężnej postury i siły, Sammy jest typowym "delikatnym olbrzymem", który przyjaźni się ze wszystkimi agentami Spookhouse. Myśli formułuje prosto i bez owijania w bawełnę.

Swietłana Lupescu (Dhampir)



Swietłana urodziła się jako dziecko wampira i kobiety. Jej matka, jak to bywa najczęściej w takich przypadkach, zmarła podczas porodu. Dziewczynka nigdy nie widziała swojego ojca, wychowywała się zastraszona przez bogatą rodzinę swojej matki i małą społeczność, w której żyła. Do Ameryki zabrała ją służąca, która przekazała dziewczynę agentom Spookhouse.

W Spookhouse stwierdzono, że posiada ona duży potencjał, który postanowiono rozwijać. Natura łowcy i moce odziedziczone po ojcu wampirze doskonale uzupełniły się z ludzką niechęcią Swietłany do wampirów. Lupescu stała się łowcą o potężnych możliwościach, ale prawda o jej pochodzeniu i kliniczna sterylność wychowania sprawiały, że nie zbliżyła się z pozostałymi członkami zespołu. Będzie musiała ostatecznie pogodzić skłócone ze sobą części swojej natury, ale na razie czuje się dobrze jako łowca.

Mimo trudnego dzieciństwa i krwi skażonej potwornym pochodzeniem Swietłana z wielkim optymizmem traktuje życie. Pierwszych dziesięć lat spędzonych w Rumunii słychać wciąż w jej akcencie, ale zasadniczo wysławia się jak wykształcona, silna i pogodna osoba.

Scat Dazzle



Scat Dazzle urodził się pośród rozlewisk Luizjany. Uznany został za szczególne dziecko, dziecko magiczne - przez małą społeczność voodoo, w której się wychował. Już od wczesnego dzieciństwa przewidywano, że w przyszłości zostanie potężnym szmanem lub kapłanem voodoo. Kiedy chłopak podrósł członkowie społeczności przeznaczyli go na sługę Barona Samedi, potężnego niby - boga Loa.

On jednak miał inne plany. Kiedy miał siedem lat, zakochał się w jazzie. Głęboko w sercu krył marzenia, aby zostać muzykiem i kiedy skończył jedenaście lat wyjechał do Nowego Orleanu. Mieszkał na ulicy, włóczył się po bluesowych barach, nękał muzyków i ciężko pracował póki jazzowa społeczność w końcu go nie zaakceptowała. Po latach stał się jednym z najlepszych trębaczy dixielandowych na Południu.

Mimo starań odwrócenia się od voodoo, nie mógł uciec od swojego przeznaczenia. W dniu osiemnastych urodzin. Baron Samedi brutalnie przejął kontrolę nad ciałem Scata podczas koncertu i zmusił go do ucieczki z klubu. W chwilę później w barze nastąpił wybuch od podłożonej przez bandytów bomby, a cały budynek spłonął doszczętnie. Nikt inny nie przeżył.

Po pierwszej manifestacji swej obecności, Baron Samedi pojawiał się Dazzle'owi oraz częściej. Usługi, jakie oferowało Baronowi ciało Dazzle'a były najróżniejszej natury. Co najmniej raz Scat został zmuszony do zabójstwa. W końcu jednak Dazzle'owi udało się zdobyć na tyle kontroli nad sobą, że był w stanie przynajmniej częściowo oprzeć się mocy Barona. W wyniku tego te dwie osobowści stopiły się częściowo ze sobą i teraz jedna ma pewną kontrolę nad drugą. Dazzle może wzywać Barona, ale będąc zależnym od jego mocy, nie może go w pełni kontrolować.

Baron Samedi



Mimo, że czasem dla uproszczenia określani są jako bogowie, Loa właściwie są nieśmiertelnymi archetypowymi emanacjami zjawisk ze świata śmiertelników oraz reguł rządzących światem, jak miłość, śmierć, wojna, czy ocean. Baron Samedi jest najpotężniejszym członkiem rodziny Guede i Loa reprezentującym śmierć. Opowiada niesmaczne kawały, wykonuje obsceniczne gesty, pali papierosy, jest żarłokiem i żłopie rum.

Baron jest właściwie istotą boską: nieśmiertelną i bardzo potężną. Istnieje od setek lat, a jego akcent ujawnia wpływy z Luizjany, która była jego domem od czasów powstania pierwszych plantacji na tych terenach. Bardzo wyniosły i dumny, Baron może robić takie rzeczy, jakich nie byłby w stanie zrobić żaden człowiek, a reaguje na prośby o pomoc tylko wtedy, gdy akurat ma odpowiedni nastrój.

Vincenzo "Icepick" Gasparro



Początkowo egzekutor familii Ghiberti w Chicago, Icepick został zdradzony i "sprzedany" Profesorowi Loathringowi do pierwszych eksperymentów w projekcie "Frankenmob" Ala Capone. Już wcześniej był potężnym mężczyzną, ale kiedy stał się obiektem eksperymentów, te przemieniły go w prawdziwego giganta. Okropnie przestraszony i zbolały Gasparro został znaleziony i "nawrócony" na agenta Spookhouse przez Doc Holliday. Do dziś jest fanatycznie lojalny wobec niej i gotów bronić ją do śmierci.

Teoretycznie dla "tych dobrych" Icepick jest groźną, sadystyczną maszyną do zabijania, a jego czyny nie zawsze dają się przewidzieć. Icepick jest przedstawicielem "starej szkoły" włoskiej Mafii. Jego głęboki głos wyrywa się z potężnej piersi, a pobrzmiewa w nim akcent z Italii.

Khen Rigzin



Khen Rigzin jest wytworem blisko stuletniego treningu w sztuce wojennej. Cichy i opanowany o niemal pacyfistycznym usposobieniu napełnia spokojem swoich przyjaciół. W misjach Spookhouse służy jako medyk, wykorzystując starożytne metody leczenia. Kiedy jednak ma walczyć, Khen porusza się szybciej niż błyskawica, rozprawiając się z wrogami z szybkością, która wzbudza zazdrość wśród reszty łowców potworów.

Khen jest najcichszym i najspokojniejszym człowiekiem w agencji. Jego wiek nauczył go bezgłośnego obserwowania i tylko z rzadka - reagowania. Innych agentów uczy cichym, kojącym głosem.

Moloch - Demon



Podobnie jak wielu innych agentów Spookhouse Moloch jest banitą. W trakcie wojny nepalskiej w 1921 roku Moloch walczył ramię w ramię z innymi agentami. Mimo, że nie jest na stałe związany z Spookhouse, ma tych samych wrogów, co agencja: demony podziemia, które przed stuleciami wypędziły go z piekła. Uczestniczył w zablokowaniu portalu w górach Nepalu, a Spookhouse zabrali go ze sobą do Stanów Zjednoczonych zamierzając wykorzystać jako agenta.

Podczas pierwszych dwóch miesięcy, jakie spędził w kwaterze głównej Spookhouse, dostarczył bibliotece laboratorium takich informacji, których nigdy w żaden inny sposób nie udałoby się uzyskać. Moloch dowiódł też, że jest śmiertelnie skuteczny w walce. Inaczej niż ci, którzy walczyli przed nim i po nim, na polu walki wyładowywał prawdziwą furię zrodzonego w piekielnych otchłaniach demona. Niecodzienny wygląd ogranicza wykorzystanie go wyłącznie do akcji poza miastami. Za to tam, gdzie nie spodziewa się kontaktu z istotami ludzkimi, Moloch ujawnia pełnię swych morderczych talentów.

Jego obecność w szeregach Spookhouse jest nie do zaakceptowania przez niektórych starszych agentów. Ci uważają jego obecność za skazę na wizerunku agencji. Niektórzy nawet wycofali się z tego powodu, zdegustowani, w tym także swego czasu najlepszy łowca potworów Hamilton Killian



Generał Seymore Biggs



Generał Biggs jest prawdziwym generałem - to słowo najpełniej określa jego osobowość. Pochodzi z rodziny o tradycjach wojskowych. Żołnierzem był przez całe swoje życie i nie zna innego. Przez cały czas swojej wojskowej kariery awansował w zadziwiającym tempie, dowodząc, że jest idealnym żołnierzem gotowym poświęcić wszystko, jeśli miałoby to służyć Stanom Zjednoczonym. Ponadto cenny jest ze względu na swój geniusz wojskowy.

Kilka lat po otrzymaniu stopnia generalskiego w 1929 roku Biggs spotkał się z pułkownikiem Hapscombem. Zostali od tego czasu bliskimi przyjaciółmi, a w 1933 roku generał Biggs dołączył do Spookhouse jako "agent" zewnętrzny, który miał osłaniać akcje agencji przeprowadzając działania militarne odwracające uwagę od faktycznych operacji agencji i w razie potrzeby tuszować jakąkolwiek aktywność ponadnaturalną.

Generał Biggs jest tradycjonalistą. Ma niski i zachrypnięty głos, a jego sposób wysławiania się wskazuje na duży autorytet i wojskową służbistość. Jest to człowiek, który najlepiej czuje się wydając rozkazy, na czym cierpią nieco jego kontakty z innymi, szczególnie jeszcze nie zaprzyjaźnionymi, ludźmi. Swoje szorstkie obycie stara się złagodzić powtarzając po wielokroć te same zwroty - zwroty, które są zarazem przyjacielskie, jednocześnie nie zmniejszając jego autorytetu. Na przykład często słychać, gdy powtarza: "Powodzenia żołnierzu" albo "Dobra robota żołnierzu".



Postaci

Poniżej znajdziesz opisy niektórych postaci, z którymi będzie się spotykać Stranger (i w wielu przypadkach zabijać) w celu zrealizowania misji. To ludzie i potwory, które już nigdy nie będą takie same, kiedy w ich życie wkroczy Stranger.



Wilkołak Alpha (wódz plemienia wilkołaków Hokkendire)

Jeden z niewielu wilkołaków, które przeżyły pogrom w 1924 roku. Alpha odrodził swoje plemię i szuka teraz odpowiedzialnego za niemal unicestwienie całego plemienia.

Attendant Mo

Młody pryszczaty o-mało-co-gangster. Uważa, że ma ekscytujące życie w świecie zorganizowanej przestępczości.



Tommy Smith



Dziesięciolatek z Redeye w Teksasie, syn Mamy i Taty Smith. Młody i niewinny, nie zdaje sobie sprawy, że potwory, które go otaczają nie są wytworami jego wyobraźni.

Oblubienica wampira

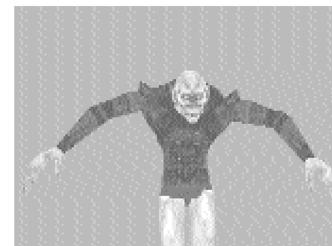
Młoda kobieta częściowo przemieniona przez Hrabiego Voicu w oblubienicę wampira. Wyrwana spod działania czaru, w którym żyła przez lata, urocza młoda Oblubienica jest niepewna, zmieszana i nerwowa.





Hrabia Voicu

Potężny wampir rezydujący w zamku Gaustadt i panujący niepodzielnie nad wioską Falkenburg. Przez setki lat władania otoaczającym go światem, głos Voicu - gruby z niemieckim akcentem - przywykł do wydawania rozkazów. Postawa wampira wskazuje na potężnego pana na włościach, którym był już w średniowieczu.





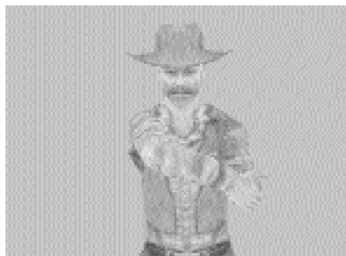
Buford Elliot - Farmer

Średniowieczny rolnik z Redeye w Teksasie. Niewykształcony o wyraźnym południowym akcencie.



Dan Thorpe, zastępca szeryfa

Szorstki i wyczerpany zastępca szeryfa z Chanford w Teksasie wysłany do Redeye, gdzie miał asystować w tamtejszym Sądzie. W czasie, kiedy spotyka go Stranger, Dan stracił już niemal całą nadzieję i czeka już tylko na śmierć.

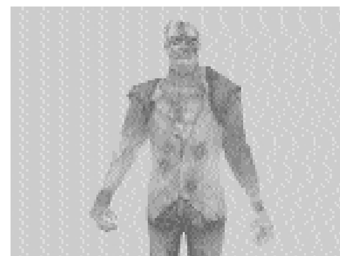




Bobbi Sue Smith - Córka

Córka Mamy i Taty Smithów z Redeye w Teksasie. Będąc właśnie w wieku dojrzewania Bobi Sue gotowa jest wydostać się z największych opałów na widok przystojnego mężczyzny.





Mobster Goon

Jeden z "cyngli" Ala Capone, obserwuje każdy ruch Strangera, kiedy ten śledzi wydarzenia w Chicago.





Dziennikarz

Przebrany reporter śledzący poczynania Ala Capone i jego "fabryki potworów". Jego kolega fotoreporter nie zdołał uciec. Teraz jedyne, co może zrobić Dziennikarz to opowiedzieć o swoich odkryciach komuś z zewnątrz zanim sam zostanie zabity.



Hamilton Killian (były agent Spookhouse)

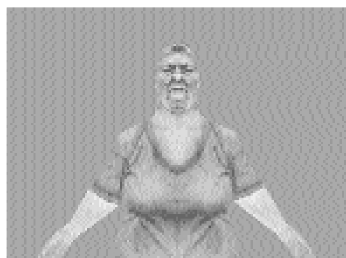


Po śmierci żony, która zginęła z ręki wampira, serce Killiana zapłonęło bezlitosnym ogniem nienawiści do potworów. Służył w Spookhouse przez kilka lat, stopniowo stając się coraz mniej pewnym. Jego odejście było tylko częściowo dobrowolne.

Walcząc u boku pułkownika Hapscomba, Killian komenderuje podobnie władczym głosem z brytyjskim akcentem. Kiedy zaczął popadać w szaleństwo, jego potężny głos stawał się coraz bardziej przerażający.

Mama Smith

Matka jedynej rodziny, która przeżyła w Redeye w Teksasie. Mama Smith jest zgrzytliwą, grubą kobietą. Przenikiwy głos Mamy Smith wydobywa się nieustannie spomiędzy jej warg doprowadzając słuchających do szału.

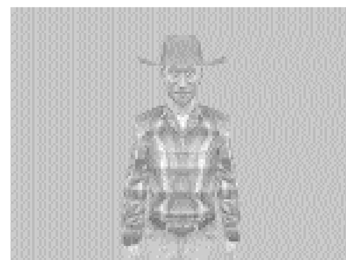




Burmistrz (burmistrz Falkenburga, Niemcy)

Nie całkiem stary, choć już w zaawansowanym wieku burmistrz wciąż żyjący w pozostałościach wioski opanowanej przez złego Hrabiego Voicu.





Tata Smith

Mąż Mamy Smith, jest jej zupełnym przeciwieństwem: bardzo chudy i bardzo spokojny. Tata tylko po cichu wyraża swoją pogardę do niej. Gdyby jej słuch był lepszy, dowiedziałaby się zapewne, jakie są jego prawdziwe uczucia do niej.



Kapłan Gardath (czarnoksiężnik)



Studiując tajemny Necronomicon i inne zakazane teksty Kapłan (który nazywał się Martin zanim zmienił imię na Martinus, a następnie odrzucił zupełnie tak doczesne sprawy jak imiona z wcześniejszego życia) odkrył więzienie jednego z najstarszych bogów pod równinani Zachodniego Teksasu.

Wielebny Jim Maynard z Pierwszego Zjednoczonego Kościoła Metodystów w Redeye w Teksasie



Wiodąc życie religijnego przewodnika w małym teksaskim miasteczku Jim nie wie, jak poradzić sobie z hordami zombich, które napadają jego dom. Dzięki jednak wierze w Boga i łykowi szkockiej od czasu do czasu udało mu się przeżyć w trakcie pierwszej napaści na tyle długo, że miał okazję powitać Strangera, który przyjechał, aby uratować miasteczko.



Recepcjonistka w kwaterze głównej Spookhouse



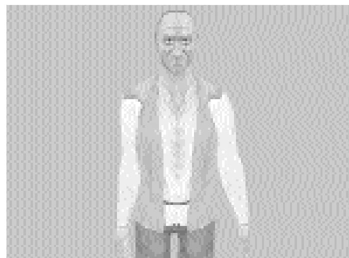
Nie do końca uzdolniona, czy chętna wziąć na siebie pełny zakres obowiązków agenta Spookhouse, Sekretarka ogranicza się do witania agentów i otwierania przed nimi sekretnych drzwi. Jej podstawowym zadaniem jest udawanie pracy w fałszywym biurze (które służy jako przykrywka dla tajnej kwatery agencji) i zapobieganie zbytniemu zwracaniu uwagi na to miejsce.

Smiley



Największy, najsilniejszy stwór na usługach Ala Capone. Smiley to monstrum, którego zadaniem jest bezwzględne śledzenie Strangera w Chicago. Smiley pamięta czasy, gdy był zwykłym bandziorem na usługach mafii. Urósł i stał się teraz prawdziwym siłaczem: dzięki eksperymentom doktora Loathringa powiększył wszystkie swoje ludzkie możliwości.





Wieśniak/wieśniaczka (mieszkańcy wioski w Niemczech)

Zastraszeni mieszkańcy wioski Falkenburg przez lata żyli w stałym zagrożeniu ze strony Hrabiego Voicu. Podstawowymi ich cechami są strach oraz beznadzieja.

Dixie Buttercup, barmanka i dziwka

Saloon w Redeye w Teksasie służył do wielu celów. Dixie była jedną z trójki pracującej także w pokojach na górze, gdzie robiła to, czego akurat zażyczył sobie klient.





Yuri (człowiek z lasu)

Żyjący w osamotnieniu w lasach nieopodal Falkenburga otoczony przez wilkołaki Yuri jest jednym z nielicznych, którzy mogą żyć tak, jak chcą. Wampiry z zamku Gaustadt stronią od lasów z powodu wilkołaków, ale Yuri potrafi sobie radzić z wilkołakami.

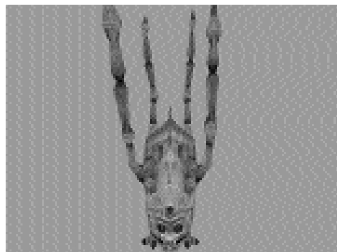
ROZDZIAŁ SZÓSTY

Potwory

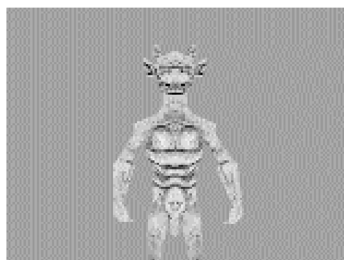
Wrogów żywych jest bez liku, a archiwa Spookhouse są pełne informacji o wszystkich najmroczniejszych potworach świata ciemności. Poniżej znajdziesz opisy najczęściej występujących monstrów, z jakimi walczy Spookhouse.



Trutnie/barwy



W zamierzchłej przeszłości, zanim człowiek opanował świat, planetą rządziły inne, starożytne rasy. Teraz pozostało po nich zaledwie kilka śladów. Jedną z takich pozostałości owej bezimiennej rasy jest podgatunek, który mógł dać początek współczesnym insektom. Tworzący społeczność niepodobną do rojów pszczół, stworzenia te przechodzą niezwykły cykl życiowy. Rodzą się jako niezdolne do ruchu larwy, następnie przekształcają się w dwunożne, odrażające trutnie z licznymi odnóżami bojowymi.

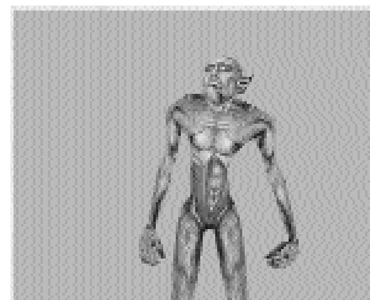


Gargulce

Do współczesności nie przetrwały żadne zapiski wyjaśniające intencje stworzenia owych groteskowych kamiennych kształtów zwanych gargulcami. Współcześnie gargulce są uważane za niewiele więcej jak elementy zdobnicze, ale drzemie w nich zapoczątkowana w głębokiej przeszłości prawdziwa natura. Rzeźbione w kamieniu kształty zła mogą przerażać, co na powrót wlewa w nie życie.







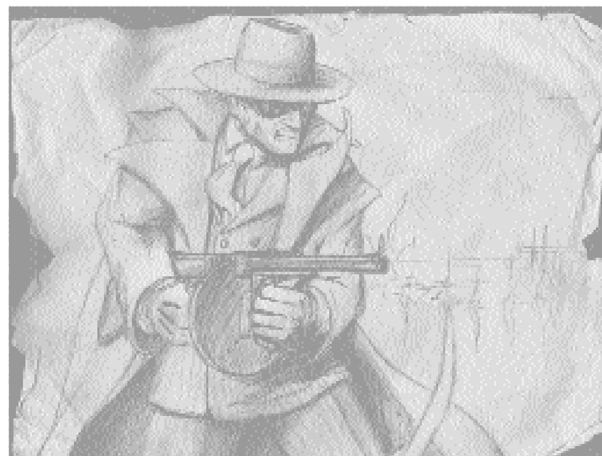
Ghule

Z najgłębszych otchłani zła pochodzą ghule, których przeznaczeniem jest eksterminacja rodzaju ludzkiego. Te bestie są zupełnie niewrażliwe na ciosy i żaden zwykły śmiertelnik nie może marzyć o zabiciu takiego potwora. Mając mroczną inteligencję ghule atakują szybko i skutecznie, lekceważąc wszelkie rany, które powstrzymałyby każde naturalne stworzenie. Wiedzą, że wzbudzają w ludziach panicznych strach, co je tym bardziej podnieca.

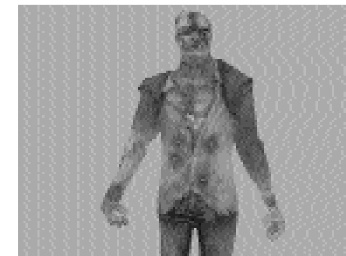


Diabełki

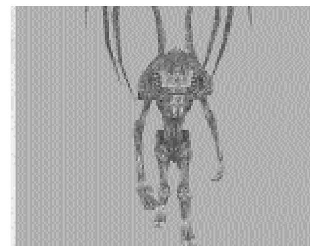
Bardziej uciążliwe niż niebezpieczne, są kuzynami gremlinów. Te przysadziste, czerwone stwory bawią się wywoływaniem zamętu w życiu ludzi. Pochodzące z szarych jam otaczających piekło, diabełki wyszukują i dręczą swoje nieszczęsne ofiary. Czasami ich działalność może się okazać groźna, ale zwykle ledwie irytują i straszą.



Monstra



Zwykle członkowie mafii nie bywają nazywani "monstrami". Ale kiedy zostaną posiekani kulami z pistoletu maszynowego, a następnie pozszywani i przebudowani, po takich operacjach nie mogą już być nazywani istotami ludzkimi. Rezultat życiowych badań doktora Enrica Loathringa to właśnie owi niezniszczalni zabójcy służący Alowi Capone w czasach prohibicji.

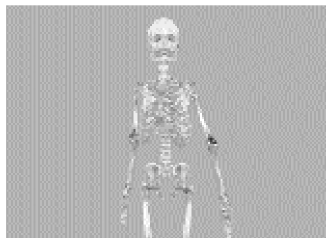


Sentinele

Wywołane z mrocznej rzeczywistości sentinele są narzędziami w rękach tego, kto dysponuje odpowiednią mocą do ich ujarzmienia. Te olbrzymie skrzydlate potwory ich władca może wysłać gdziekolwiek i kazać im zrobić cokolwiek. Ich wygląd jest odrażający, smród okropny, a machnięcia skórzastych skrzydeł wpędzają ludzi w szaleństwo wywołane strachem.



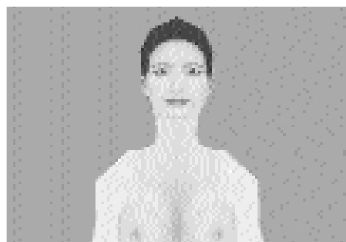
Szkielety



Czasami trupy nie chcą być trupami. W niektórych przypadkach powstają z nich zombie, a ciało gnije i odpada po jakimś czasie od kości. Ciała takie wskrzeszone przez najciemniejsze siły zła pozostają czynne nawet wtedy, gdy nie ma już mięśni, które mogłyby wprawiać je w ruch. Poruszane tchnieniem ciemności ciała stają się w końcu obnażonymi szkieletami. Można je zniszczyć, ale siły ciemności, które je spajają, po pewnym czasie odbudowują szkielet z rozrzuconych części.

Sukkuby

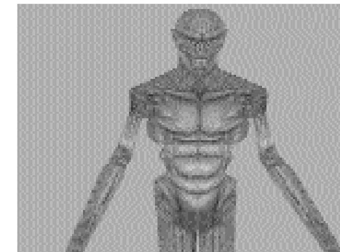
Sukkuby to diaboliczne żeńskie demony, które opętują mężczyzn nadnaturalną urodą i hipnotyzującymi oczami. Każdy mężczyzna, który będzie zbyt słaby, by wyzwolić się spod tej mocy zostanie pozbawiony krwi i ducha. Ale nawet tym najtwardszym nie uda się uciec, kiedy demony ukażą swoje prawdziwe oblicze.





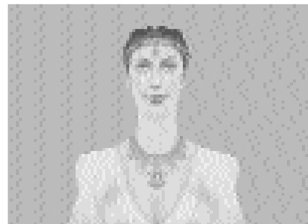
Wampiry

Prawdopodobnie najstarsze mity o starożytnych potworach mówią właśnie o wampirach, stworzeniach, które żywią się ludzką krwią. Oprócz nadludzkiej siły i zdolności transformacji w różne formy, wampiry kuszą swoje ofiary potężnymi siłami hopnotycznymi.
Osłupiałe, niezdolne do ruchu ofiary nie są w stanie uciec, kiedy monstrum przeniknie do ich umysłów.





Oblubienice wampirów



Wampir może sobie wybrać kobietę, która będzie jego oblubienicą. Zabiera wówczas jej krew i wlewa własną. Kobieta staje się wampirem, a umysł łączy się bezpośrednio z umysłem jej pana. Staje się wtedy posłuszną sługą i zabawką. Aby go chronić, będzie walczyła aż do śmierci, wykorzystując przy tym swoją urodę do wabienia nieświadomych zagrożenia mężczyzn.

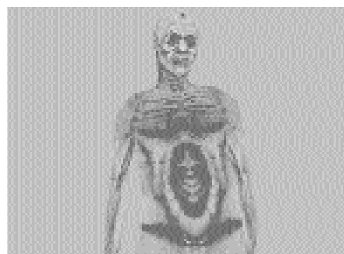


Wilkołaki

Te stworzenia rodem z legend istniały tysiące lat. Pochodzenie wilkołaków rozmywa się w mitach i spekulacjach. Będąc właściwie ludźmi, bestie te miały posiadać też istotę wilków, która zmuszała je do przemiany w pół-wilcze potwory zdolne do niesamowitych wyczynów i niesłychanie sprawne fizycznie. Liczne ich plemiona wciąż wędrują po Europie, Azji i Afryce.

Zombie

Kiedyś były zwykłymi ludźmi i jak zwykli ludzie musiałyby umrzeć. Ale ich śmierć nie dotyczy. Wydostają się z grobów i wędrują po ziemi jako żywe trupy - zombie. Wezwane przez moce wymykające się ludzkiemu zrozumieniu zombie istnieją tylko po to, by karmić się ciałami żywych. Wędrują bezmyślnie i bezcelowo dopóki nie zwęszą zapachu krwi żywego człowieka.



USUWANIE PROBLEMÓW

P: Gra wyświetla komunikat o błędzie po załadowaniu poziomu.
O: Wyłącz akcelerację 3D w menu opcji graficznych.

P: Czy Nocturne może działać na kartach grafiki VooDoo2, VooDoo Banshee i VooDoo3?
O: 3Dfx obiecało poprawkę do sterowników dla VooDoo Banshee i VooDoo3, która umożliwi uruchomienie gry Nocturne w trybie 16-bitowym. Nie zalecamy stosowania karty VooDoo2, ponieważ nie jest kartą AGP.

P: Czy Nocturne będzie działać w renderowaniu programowym?
O: Gra w renderowaniu programowym działa bardzo dobrze. Wybierz tryb 32-bitowy z menu opcji graficznych. Jeśli taktowanie zegara procesora w twoim komputerze jest mniejsze niż 500 MHz, spróbuj uruchomić grę w rozdzielczości 512x384 lub 320x240. Nocturne automatycznie wykryje optymalną dla twojego komputera rozdzielczość. Rozdzielczość tę można zmieniać w menu opcji graficznych.

P: Gra działa, ale widzę tylko cienie. Co się dzieje?
O: Masz prawdopodobnie kartę TnT lub TnT2. Ściągnij najnowsze sterowniki ze strony Nvidia.

P: Chcę uruchomić grę w rozdzielczości wyższej niż 640x480.
O: Musisz mieć kartę z 32 MB pamięci. 32-bitowy kolor wymaga dużej ilości pamięci.

P: Gra przy rozdzielczości 1280x1024 działa wolno.
O: Ten tryb jest dostatecznie szybki tylko przy użciu kart grafiki Matrox G400 lub ATI Rage 128.

P: Nocturne zamyka się, kiedy uruchamiam ją w trybie 512x384.
O: Nie uruchamiaj gry w tym trybie. Niektóre starsze karty grafiki go nie obsługują.

P: Gra komunikuje, że mam mniej niż 200 MB pamięci wirtualnej. Jak mam to naprawić, żeby gra działała lepiej?
O: Wybierz Panel Sterowania, następnie System, następnie Wydajność i Pamięć

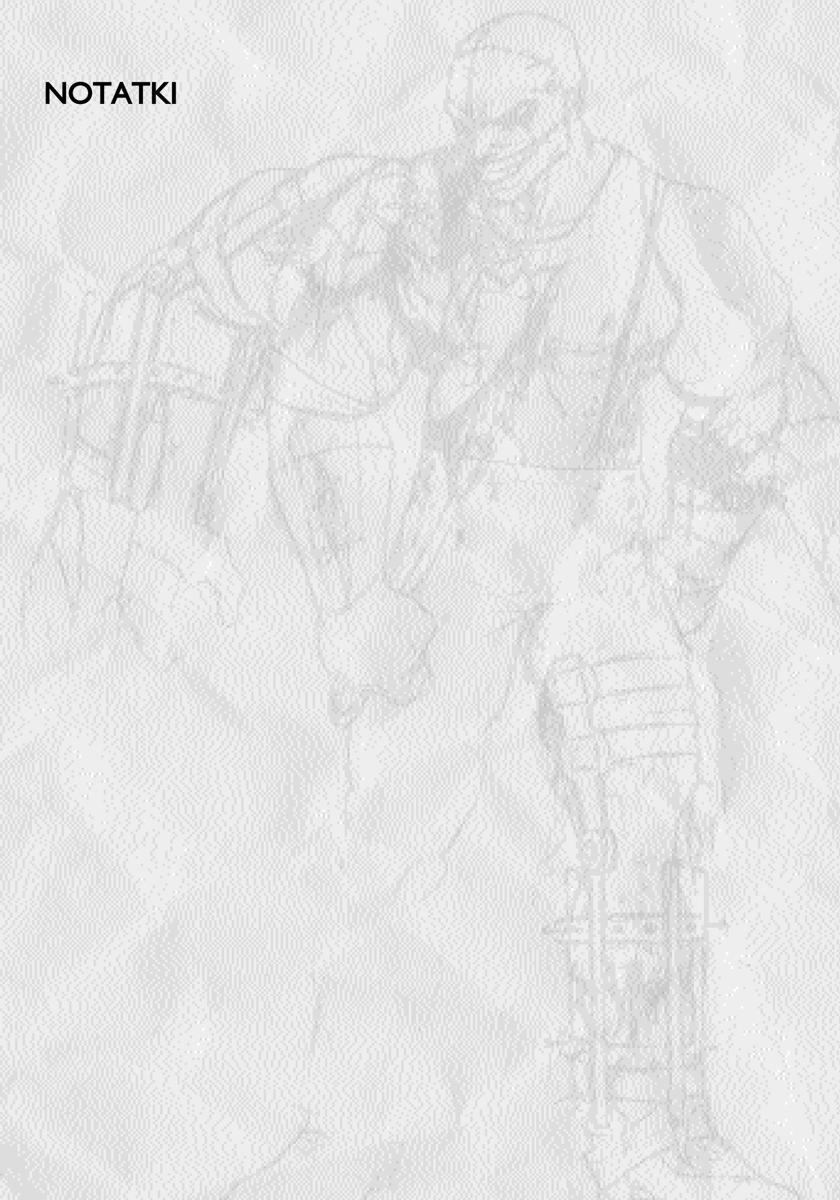
Wirtualna.

P: Gra wyświetla komunikat, że nie ma wolnej pamięci.

O: Potrzebujesz więcej pamięci wirtualnej. Patrz poprzednia odpowiedź.

Więcej informacji znajdziesz w pliku README.TXT w katalogu Nocturne. Jeśli i tam nie znajdziesz odpowiedzi na swoje pytania dotyczące usuwania problemów, skontaktuj się z Pomocą Techniczną.

NOTATKI



NOTATKI

